SHROT | VRANYGRAI | SGJ 2024 | KCD NA SWITCH | SALVUS: ARYES

FREEPORT 04

2024/07

FREEPORT MAGAZINE
číslo #04
31. 7. 2024
ISSN: 3029-5300

Vydavatel:
Marcel Mojžíš
IČO: 21218455
redakce@freeportmag.cz

Sídlo:
Jiráskova 1317, 25263 Roztoky

Autoři: Marcel Mojžíš, Daniel Kubík,
Magdaléna Mojžíšová, Filip Kunz

Korektura: Magdaléna Mojžíšová, Marcel Mojžíš

Sazba a grafická úprava: Tomáš Říha

Periodicita: alespoň 1x za 2 měsíce

freeportmag.cz

Podpořte Freeport

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag

❤ Podpora magazínu ❤

Přednostní vydávání

Bez reklam

Poděkování v časopisu → *Checkni last page*

Role na Discordu!

Vážené hráčky, vážení hráči,

léto je v plném proudu a mnozí z vás jistě upřednostňují jiné kratochvíle, než je hraní videoher za dlouhých slunečných dní. A není se čemu divit. Období dovolených a prázdnin vybízí k cestování, zkoušení nových věcí a opouštění stereotypů. Léto také bývá často ve znamení herní okurkové sezóny a výprodejů na Steamu, o mnoho tak nepřijdeme. Alespoň můžeme nakoupit ve slevě hry, na které v průběhu roku nebyl čas. Však ony se budou hodit, ať už v tropických vedrech nebo při dlouhých zimních večerech později… I proto vychází letní Freeport, aby vám přinesl další tipy na zajímavé české i zahraniční nezávislé tituly, které, ač jsou bezesporu kvalitní, neplní titulky velkých médií.

Do čtvrtého čísla se dostaly hned dva RPG tituly. Slovenský Felvidek předvede dvourozměrné J-RPG v netradičním středověkém kabátku a český Vranygrai zase naláká na Velkou Moravu a gameplay podobný Zaklínači a God of War. Na své si přijdou i fanoušci retro RTS díky novince Shrot, se kterou Spytihněv opět oživuje retro legendu, tentokrát českou Paranoiu. Retro bude i soutěž, protože rozdáváme legendární Baldur's Gate 2! Přeju vám krásné léto, odpočiňte si a ulovte si nějakou zajímavou gamesku třeba v letních výprodejích. Pokud vás inspiruje některá hra z našich tipů, budeme jenom rádi.

Nezapomeňte odebírat náš Facebook, Instagram a připojte se do komunity na Discordu, kde probíráme všechno možné – indie, deskovky i off topic.

Příjemné čtení přeje

Marcel Mojžíš, šéfredaktor

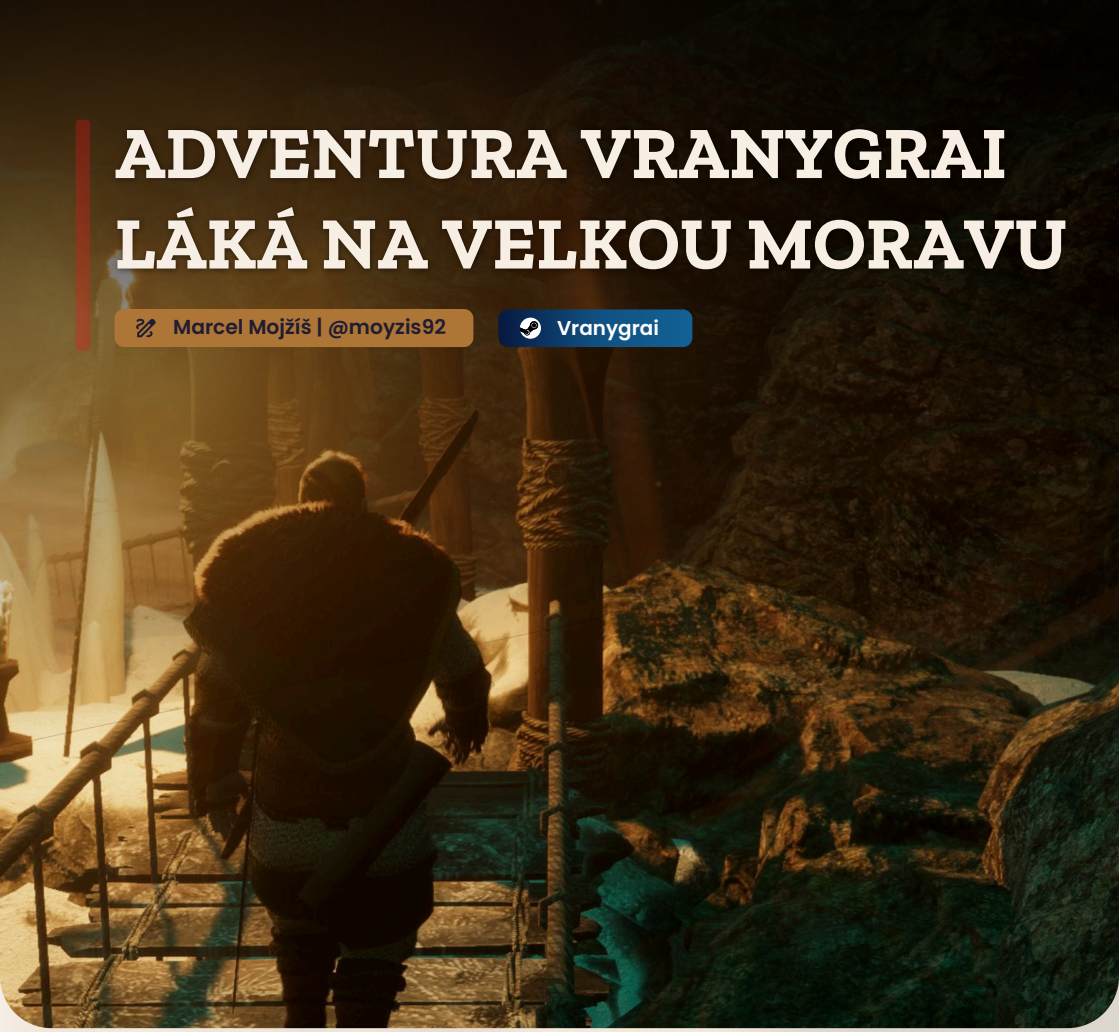
Obsah

Editorial	4
Obsah	5
Adventura Vranygrai láká na Velkou Moravu	6
RTS Shrot – Paranoia v dunách pouště	10
[Petr Kováč] Gods Against Machines	16
Felvidek je unikátní slovenské JRPG	32
SPYROMÁNIE!	36
Kingdom Come: Deliverance na Switchi	40
Vláda podpoří české hry	46
KCD koncert na dobrou věc	47
Salvus: Aries, nové slice of... death?	48
Soutěž	52
GAME OVER	53

ADVENTURA VRANYGRAI LÁKÁ NA VELKOU MORAVU

Marcel Mojžíš | @moyzis92

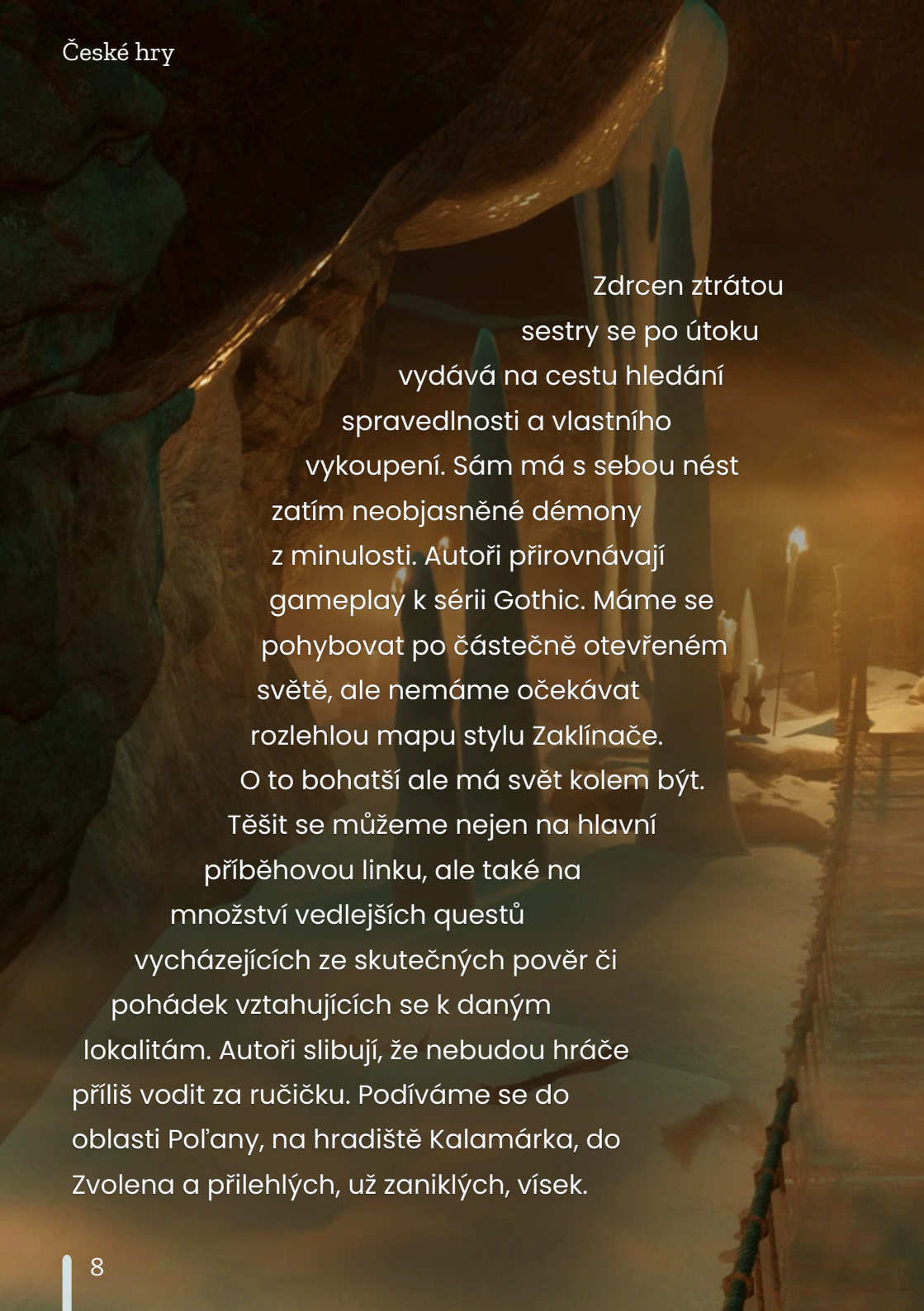
Vranygrai



Česká adventura s RPG prvky Vranygrai ještě ani nevyšla, ale už stihla posbírat domácí i zahraniční ocenění. Na festivalu Anifilm v Liberci získal autor hry Ivan Kubál v rámci Game Pitch Arena 2024 s Vranygrai druhé místo a dotaci 1000 eur na vývoj. Porota ocenila slovanské zasazení a akční gameplay připomínající mix God of War a Zaklínače. Druhou cenu pak získal autor v Polsku na konferenci Digital Dragons, kde zvítězil v konkurenci více než tří set titulů v kategorii her od sólo vývojářů.

Na první pohled připomíná hra sérii Zaklínač od CD projektu. Příklon k slovanské mytologii je zde podobný, avšak Vranygrai sází více na reálné skutečnosti nebo pověry z reálných míst.
V pražském týmu Dire Badger je kromě programátora Ivana Kubála a zvukaře Jana Balcara i historička Kateřina Brzobohatá, která se stará o co nejvěrnější zpracování Velké Moravy, samozřejmě s přihlédnutím k bohaté slovanské mytologii a hratelnosti. Inspirací byly skutečné archeologické nálezy i babské povídačky. Hra tak má nabídnout vskutku zajímavý mix skutečnosti a fikce.

Hra má začít nájezdem Avarů na moravskou vesnici, při kterém zemře sestra místního kněze. Ten si říká Volchv a je hlavní hratelnou postavou.



Zdrcen ztrátou sestry se po útoku vydává na cestu hledání spravedlnosti a vlastního vykoupení. Sám má s sebou nést zatím neobjasněné démony z minulosti. Autoři přirovnávají gameplay k sérii Gothic. Máme se pohybovat po částečně otevřeném světě, ale nemáme očekávat rozlehlou mapu stylu Zaklínače. O to bohatší ale má svět kolem být. Těšit se můžeme nejen na hlavní příběhovou linku, ale také na množství vedlejších questů vycházejících ze skutečných pověr či pohádek vztahujících se k daným lokalitám. Autoři slibují, že nebudou hráče příliš vodit za ručičku. Podíváme se do oblasti Poľany, na hradiště Kalamárka, do Zvolena a přilehlých, už zaniklých, vísek.

Graficky působí hra z prvních ukázek moderně díky použitému enginu Unity. Svět má být živoucí, plný nástrah prostředí i dynamických soubojů. Na cestách potkáme polednici nebo vodníka a další slovanské postavy. Autoři lákají na rozdílné vzorce chování postav v návaznosti na denní době, moderní bojový systém nebo skilly založené na slovanské mytologii. Volchvové byli totiž slovanští čarodějové.

Svět našich předků nabízí stohy příběhu k objevování a jsem moc rád, že se tématu začínají věnovat domácí vývojáři. Hra je v prealfa verzi, datum vydání tak nebylo zatím oznámeno.

RTS SHROT – PARANOIA V DUNÁCH POUŠTĚ

Marcel Mojžíš | @moyzis92

Shrot

Nezávislý český vývojář Spytihněv programuje už od devadesátek. Fajnšmekři pamatují dnes už zaniklou soutěž freeware videoher Becherovka Game, kde Spytihněv spolupracoval na adventuře Okulděje nebo zajímavém mixu žánrů Královna jezer. Poslední hrou, kterou Spytihněv spolu-vytvářel, byla adventura ze středověké Jilemnice s názvem Legie. Poté se začal věnovat naplno sólo vývoji.

Široká veřejnost autora poznala až nedávno díky povedené FPS Hrot inspirující se u klasik boomer shooter žánru jako Quake či Doom. V červnu však vyšla další specifická hra, a to old school real time strategie Shrot, která

je de facto neoficiálním remakem české RTS Paranoia z roku 1995. Ta se inspirovala legendární Dunou. Jak je u autora zvykem, propašoval do novinky české reálie. Můžeme se těšit na traktory, zemědělská družstva, sběrače chmele, koně apod.

Po prvním zapnutí překvapí česky dabované intro, které uvede hráče do jednoduchého příběhu. Tři znesvářené frakce bojují o nadvládu nad planetou Scheeza, kde roste vzácný divoký chmel. Toliko k příběhu. Hlavní je ale hratelnost. A ta potěší zejména pamětníky Duny nebo prvních Command and Conquer.

Hráč se ujímá jednoho ze tří národů usilujících o úrodu chmele. Hráči se mohou těšit na náhodně generované bitvy, stavbu základen a správu zdrojů po vzoru klasických RTS a unikátní techno soundtrack.

Přestože hra vychází ze strategie z roku 1995 a graficky připomíná 2D klasiky, přidává několik vylepšení. Potěší rozšířené možnosti správy jednotek, jako je např. uspořádání do skupin, které česká Paranoia trestuhodně opomíjela. Oproti vzoru je novinka také o poznání akčnější a nepřátelé nutí hráče taktizovat arozmýšlet, zda postavit další elektrárnu, nebo se věnovat obraně před nájezdy nepřátel

Autor láká na obrovské bitvy se stovkami jednotek v procedurálně generovaném prostředí.

Hra potěší hlavně starší a pokročilé hráče, ale mladším ročníkům může věrně připomenout, nad čím jsme kdysi trávili dlouhé večerní hodiny. Shrot vyšel 20. června a na Steamu je k dispozici za 9,75 €.

GODS
AGAINST
MACHINES

GODS AGAINST MACHINES JE UNIKÁTNÍ MIX RTS A ROGUELITE – PETR KOVÁČ

Marcel Mojžíš

Petr Kováč

Videoherní svět nabídl hráčům už několikrát roli boha. Nejspíše se vám jako první vybaví Peter Molyneux a jeho tituly Black & White, Godus či Populous. Za božstvo hrajete i v aktuální české novince Gods Against Machines, avšak hra připomíná spíše roguelike mix klikačky a RTS. Nejen o tom, jak tento nápad vznikl, si povídáme s autorem Petrem Kováčem.

Ahoj Petře. Moc děkuju za Tvůj čas. Někdy kolem roku 2005 jsem hrál RPG SubQuest, pod kterým jsi podepsaný. Jak ses vlastně dostal k programování videoher a jaké tituly máš už na kontě?

Ahoj! Opravdu jsem nečekal otázku na SubQuest, to je velmi dávná minulost (smích). K programování jsem se dostal už na základní škole, počítače mě vždy zajímaly a v otcově knihovně jsem objevil knížku o Visual Basicu 5 a začal se ho učit. Po prvních textových adventurách to byl právě projekt SubQuest, který bych označil za svou první skutečnou hru.

Následovala delší pauza a poté logická hra Cubiscape a pokračování Cubiscape 2. Asi největší dosavadní počin kromě Gods Against Machines pak byla příběhová survival adventura Fragments Of A Mind, která vyšla v roce 2022.

Jak velký je aktuálně tým Silver Eye Studios?

Jsme tři, většinu vývoje obstarávám já, občas mi pomáhá manželka a kamarád.

Dá se určit žánr, na jaký se zaměřujete?

Zatím asi ne. Vytvořili jsme všechno možné od logických her přes RPG a strategie. Nad dalším projektem zatím nepřemýšlíme, ale pokud na to dojde, je možné, že to bude zase něco úplně jiného.

Váš nejnovější počin Gods Against Machines vyšel letos v únoru. Hra mi připomněla kdysi populární tower defense žánr. Jak bys popsal gameplay hry?
Je to akční strategie, kde ničíte vše zlé (robotické), co potkáte. Ať už klasickými kouzly jako je fireball nebo si na špinavou práci vyvoláte skalní obry či jinou havěť. Hra je velmi přímočará a na první pohled dost jednoduchá, nicméně myslím, že je v ní dost zajímavého na to, aby lidi bavila dlouhé hodiny.

Obsahuje hra nějaké unikátní herní mechaniky?
Unikátní je asi hlavně ta kombinace RTS a roguelite žánru. V podstatě hrajete jednotlivé mise v kampani jako v běžné RTS, ale váš arzenál je pokaždé jiný podle toho, jaké odměny za vítězství si vyberete. Jedna mechanika, kterou jsem nikde zatím moc neviděl, je možnost v kampani téměř libovolně přeskakovat mise – čím dále se posunete, tím silnější nepřátelé jsou, obdržíte ale také více odměn.

Zmiňuješ kombinaci roguelite a RTS. Můžeš popsat podrobněji gameplay smyčku? Co vše hráč ovlivňuje, jaké má zdroje a cíle jednotlivých klání?
Ve hře si vyberete misi, kterou chcete hrát. V ní máte vždy za

úkol zničit nepřítele dříve, než danou mapu zahltí korupcí – pokud se totiž tak stane, okamžitě prohráváte a je nutné začít celou kampaň znova. Navíc je občas také nutné porazit nepřátelského velitele (bosse). K tomu máte k dispozici svůj arzenál kouzel, který si po každé vyhrané misi můžete vylepšit, ať už novými kouzly nebo pasivními schopnostmi a tak dále. Množství odměn, které dostanete při výhře, se odvíjí od toho, jak moc korupce svět utrpěl. Ke kouzlení samozřejmě potřebujete manu a zázraky, což jsou dva zdroje, které získáváte díky krystalům many, jež musíte v misi chránit – ty vyvolává Gaia, bohyně přírody, se kterou spolupracujete a i její schopnosti máte možnost vylepšovat. Její vylepšení navíc zůstávají napořád, takže při dalších pokusech o zdolání kampaně získáváte stále větší a větší výhodu, což vám umožňuje dostat se v kampani dále nebo více riskovat pro zisk více odměn.

Co si hra bere z roguelite žánru?

Každý průchod kampaní je náhodný a vždy začínáte téměř od nuly – z předchozích pokusů si berete pouze vylepšené schopnosti bohyně Gaiy, ale Váš arzenál kouzel a schopností musíte budovat od začátku. Dalším prvkem, který je pro roguelite žánr typický, jsou náhodné odměny. Po každé vyhrané misi si budete vybírat nová kouzla nebo pasivní schopnosti (zvaná požehnání), nicméně vždy musíte pracovat s tím omezeným výběrem, který vám hra nabídne. Jsou zde samozřejmě možnosti jak náhodu ovlivnit nebo zvýšit šanci na získání určitých věcí, které potřebujete.

Můžeš více pohovořit o jednotlivých božstvech a jejich schopnostech?

Bohové jsou čtyři, podle čtyř hlavních živlů – oheň, voda, země a vzduch. Každý bůh má velmi odlišná kouzla a základní pasivní schopnost, která je pro něj unikátní a žádný z ostatních bohů ji získat nemůže. Například bohyně vody dokáže pomocí používání zázraků (jeden z hlavních zdrojů pro kouzlení) zvednout hladinu moře, čímž postupně utopí veškeré nepřátele. Bůh země je zase nejsilnější ve vyvolávání různých přisluhovačů a tak dále. Je samozřejmě možné soustředit se na vyvolávání přisluhovačů i za tři ostatní bohy, nicméně Urus (bůh země) má k tomuto stylu hraní nejlepší předpoklady.

Jak složité bylo božstva mezi sebou vybalancovat, aby hráč pociťoval podobnou výzvu?

Velmi. Pořád kouzla upravujeme a balancujeme. Myslím, že už jsme ve stavu, kdy má každé kouzlo rozumně nastavenou sílu, ale krátce po vydání tam byly situace, kdy některá kouzla byla příliš silná a jiná naopak nepoužitelná.

Je v Gods Against Machines zastoupený příběh?

Je tam velmi jednoduchá příběhová linie, ale není nijak podstatná. Hra je hlavně o akci a rychlých soubojích s nepřáteli na náhodně generovaných mapách, takže na nějaké dlouhé povídání tam moc prostor není.

Jak vás napadlo udělat RTS bez ovládání jednotek?

Inspirací byl v tomto hlavně Starcraft, přesněji mód Nexus Wars. Tam se jednotky taky neovládají přímo a funguje to skvěle. Strategie tak spočívá hlavně v tom, jaké jednotky si zvolíte, a ne jak dobře je umíte micro managovat.

Jak dlouho byla hra ve vývoji a jaké nové mechaniky do hry plánujete přidat?

Vývoj trval skoro dva roky, původní plán bylo hru vydat už v listopadu loňského roku, ale nakonec se to protáhlo. Nápadů, co přidat, máme spoustu – nedávno jsme uveřejnili plán, co vše do hry během nejbližších měsíců přidáme. Co se novinek týče, je jich dost, ale to hlavní jsou dva velké content updaty, které jsme vydali v dubnu a v červnu. Je tam opravdu hodně novinek, nových funkcí a různých vylepšení. Za to hlavní zmíním tři další obtížnosti, novou mechaniku rerollování odměn a k tomu se váže nový token, nová kouzla a požehnání, aby bylo možné lépe vytvářet svůj build kouzel, systém vedlejších úkolů a speciálních odměn za ně a tak dále.

Na září chystáme asi poslední velký update s názvem „Void“ (prázdnota), který přinese další velkou funkci „Starsigns“ (hvězdná znamení), které, pokud si je vyberete, zásadně změní pravidla hry (přirovnal bych to k různým balíčkům v Balatru).

Zmínil jsi vytváření buildu kouzel. Znamená to, že nelze nikdy odemknout všechna kouzla? Trochu mi to připomíná karetní deckbuilding.

Tak trochu to tak je. Velkou inspirací pro Gods Against Machines byly roguelite deckbuildery jako třeba Slay The Spire. V Gods Against

Machines si také do jisté míry stavíte balíček karet, nicméně máte jich jen pár (5–7), ale můžete každou používat kolikrát chcete, pokud na to máte dostatek many a zázraků. Každou kartu (kouzlo) si navíc můžete upravit, ať už třeba snížit množství many, které je potřeba na jeho vykouzlení, nebo přidat úplně nové schopnosti – například oblíbenou schopností u mnoha kouzel je „Vyčarovat kouzlo“, která umožňuje hráči s určitou šancí vyvolat při seslání daného kouzla ještě další, jiné (nebo i stejné) kouzlo. Máte-li pak třeba Fireball vybaven touto schopností, která kouzlí další Fireball, může se vám lehce stát, že jedním vykouzlením zaplavíte obrazovku hned několika Firebally. A co teprve když tuhle schopnost dáte na kouzlo „Sopka“ …

Připravujete už nějakou další hru, nebo se chcete plně věnovat Gods Against Machines?

Nepřipravujeme, Gods Against Machines je naše priorita.

Používáte při vývoji umělou inteligenci?

Nepoužíváme. Jediná umělá inteligence ve hře je ta, co ovládá jednotky a staví nepřátelskou základnu :)

Jaké nástroje pro vývoj her (engine, 3D modelling) ve studiu používáte?

Hra je vytvořená v Unity 3D, dále pak používáme Blender a Gimp, občas ClipChamp na tvorbu videí. A samozřejmě celou řadu pluginů v Unity pro usnadnění vývoje.

Máte nějaké sociální sítě, kde vás mohou fanoušci sledovat?

Jsme aktivní na Twitteru – https://twitter.com/studiosilvereye

Náš magazín se zabývá indie scénou. Jsou nějaké nezávislé hry, které hraješ a mohl bys doporučit čtenářům?

Mashinky od Honzy Zeleného, když mám chvilku čas – pokud jste jako malí hráli Transporter Tycoon, tak vás Honzova hra bude jistě taky bavit. Dále pak Slay the Spire, což je vlastně jedna z her, co Gods Against Machines inspirovala.

Je něco, co jsme nezmínili, nebo co bys chtěl čtenářům vzkázat?

Přeju jim, ať se hlavně u her dobře baví, ať už hrají jakékoliv.

Moc děkuju za tvůj čas a přeju hodně zdaru s dalším vývojem.

Díky a taky přeju, ať se Ti daří!

ilustrace

VERONIKA ZACHAROVÁ

AMANITA DESIGN

BEST OF
Spring Game Jam 2024

Znáte pojem hackathon? To zavřete programátory do místnosti na předem určenou dobu a nepustíte je ven, dokud z nich nevypadne alespoň funkční prototyp aplikace. Přesně tak to rok co rok dělá Matematicko-fyzikální fakulta Univerzity Karlovy na akci Spring Game Jam, kterou pořádá tamní Game Development program. Přihlásit se může kdokoliv a hra musí zapadat do předem určeného tématu. Letošní rok nabídl celkem 36 titulů naprogramovaných za pouhých 48 hodin. Tématem byl Fungipunk a propojení člověka s přírodou. Vývojáři se lopotili od 8. do 10. března a všech 36 her je zdarma k dispozici na itch.io. Soutěžilo se v kategoriích: Celkový dojem, Téma, Inovace, Zábava, Ovládání, Vizuál a Hudba. Jaké hry zapůsobily na porotu nejvíc?

5 UNSHROOMED

Pixelartová metroidvania, která i přes krátkou herní dobu obsahuje vše, co by správná metroidvania měla mít – akci, powerupy a odemykání dříve nedostupných míst na herní mapě. Hrajete za malého robota ve světě hub a zachraňujete bezbranné ovečky. Páté místo.

4 MOLE INTOXICATION

Bramborovou medaili bere strategická hra Mole Intoxication. Hráč se vžije do role houby, která bojuje s otravným krtkem. Houba má z nějakého důvodu kořeny, kterými hráč postupně objevuje podzemí, sbírá zdroje potřebné na generování toxinů, kterými krtka musí intoxikovat. Ač nedává vůbec smysl, je hra docela komplexní a získala první místo v samostatné kategorii **Zábava**.

2–3

FUNGIFY

Sdílené druhé místo patří plošinovce Fungify. Utrápený městský úředník se rozhodne opustit šeď města a odejít vstříc přírodě. V souladu s žánrem přeskakuje různé překážky a také využívá speciální houbový deštník, který zpomaluje pád a chrání před nástrahami prostředí. Jednoduchá plošinovka.

FUNGUJ! THE BAND PRACTICE SIMULATOR

2–3

Také na druhém místě skončila hudební klikačka Funguj. Originální výklad zadání ale prakticky nemá gameplay smyčku, pouze klikáte na jednotlivé přírodní hudebníky a posloucháte, jaké zvuky vyluzují. Ocení zejména fanoušci jazzu.

1 LUMM-E

První místo v kategorii **Celkový dojem** bere logická plošinovka Lumm-e, která vkusně kombinuje estetiku Amanita Design a atmosféru klasiky Limbo. Malý robot zachraňuje zdevastovaný svět obnovováním podhoubí s cílem doručit mystickou houbu na vrchol vysokého kopce. Koncept změn prostředí v důsledku osvětlení je milý a docela dobře by fungoval i jako plná logická plošinovka.

Prémiové skiny

Pro Delta Emulátor na iOS

TORISKINS

Luminight

NDS | NIGHT SERIES

tap / klik tady

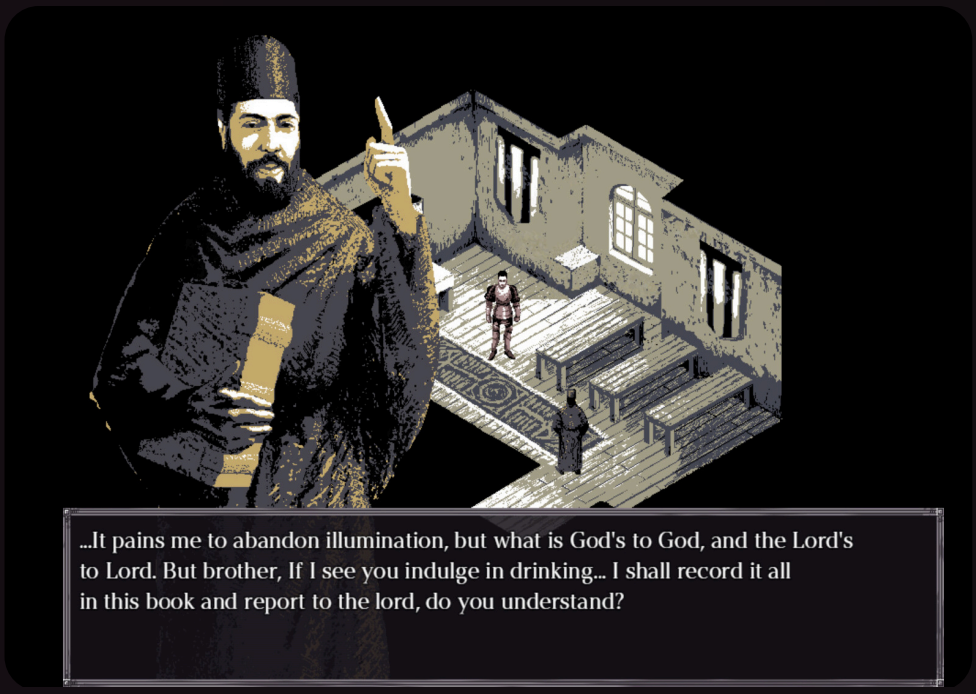
<Skiny>

Kompatibilní s aplikací Delta pro iOS, iPadOS. Pro EU dostupná skrze Altstore PAL nebo sideloading. Více informací na webu **altstore.io**

FELVIDEK JE UNIKÁTNÍ SLOVENSKÉ JRPG

Marcel Mojžíš

Felvidek



Dva slovenští vývojáři Jozef Pavelka a Vlado Ganaj naservírovali v březnu nezávislé příběhové J–RPG z prostředí Slovenska 15. století, které vyvinuli v RPG Makeru. Ano, vidíte správně v jedné větě J-RPG a Slovensko. Novinka si bere systém z klasik žánru jako jsou ty nejstarší díly Final Fantasy. Hráč ovládá družinu postav

na 2D mapě viděné shora, zatímco při setkání s nepřítelem se kamera změní v 2D first person pohled a začíná klasický tahový souboj. Družina může čítat až 4 postavy a některé si bude možné volitelně přibrat cestou.

Hlavním hrdinou je rytíř Pavol, který se po ztrátě partnerky utápí v alkoholu. Z deprese jej ale vytrhne pohled z okna na hořící hrad v povzdálí. Rozhodne se přijít neštěstí na kloub.

Hned po krátkém intru je hráč vhozen do vody a je konfrontován s velmi specifickou grafikou. Barevná paleta jako by vypadla z Game Boye Color, ale možná právě proto dokáže vykreslit pěknou ponurou středověkou atmosféru. Nebude ale pro každého. Stejně jako použitý jazyk. Pokud z angličtiny přepnete do slovenštiny, zapotíte se. Hra je totiž částečně ve východniarském nářečí a narazíme i na staroslovenštinu, a to je pro Čecha docela oříšek. Ač hra

navozuje ponurou atmosféru, humoru se nebojí a rozhodně se nebere příliš vážně. Pavolovi hned ze startu bude dělat společnost svérázný kněz Matěj, se kterým svede hlavní hrdina nespočet filosofických disputací. Matěj je navíc důležitý support v boji díky kouzlům a požehnáním.

V pátrání narazí Pavol na množství zajímavých postav, které nejsou jen do počtu a mají vlastní osobnost. Rozhovory s nimi pak vhodně dokreslují svět a přinášejí více či méně důležité informace pro hlavní příběh. Ten se točí kolem tajemného kultu uctívajícího démony a mizení dětí. Pavol bude cestou bojovat s Turky i Husity nebo obyčejnými heretiky. Souboje jsou jak je v žánru zvykem tahové, kde se střídají členové družiny s nepřáteli. Boje jsou tuhé a dají zabrat. Vyplatí se

prozkoumávat každý kout mapy a vybírat truhly či sudy, kde se může schovávat třeba léčivá slivovice či jiný předmět v boji velmi prospěšný. Vylepšování postavy je řešeno skrze lepší vybavení a ve hře absentuje levelování postavy. Gear je tak veledůležitý.

Tato specifická RPG hra je k dispozici za 10 euro na Steamu. Fanoušci humoru, středověku a oldchool J-RPG hratelnosti by mohli být vcelku nadšeni. Extrémně kladné recenze na Steamu v době psaní článku hovoří za vše.

SPYROMÁNIE!

Daniel Kubík | @m1m1nko

Spyro

Spyro je 3D platformová herní série původně vytvořena společností Insomniac Games jako exkluzivita pro konzoli PlayStation. Série představuje dobrodružství draka Spyra. Od představení série v roce 1998 se dočkala četných pokračování a rebootové trilogie.

Spyro the Dragon (1998)

V originální hře Spyro the Dragon pro PlayStation 1 se ocitáme v říši Artisans, která je domovem fialového draka Spyra a jeho dračích kamarádů. Idylický svět je však narušen zlým čarodějem Gnasty Gnorcem, který s pomocí své armády goblinů uvězní všechny draky v krystalových sochách a ukradne jejich

drahokamy. Spyro, který se jako jediný vyhnul uvěznění, se vydává na cestu, aby zachránil své přátele a porazil Gnorca. Na své cestě prochází Spyro pestrými světy, plní úkoly, sbírá drahokamy a osvobozuje draky. Postupně se mu také daří porážet Gnorcovy přisluhovače.

Během svého dobrodružství Spyro získává pomoc od vážky Sparxe, která mu slouží jako průvodce a ochránce.
V dramatickém finále se Spyro utkává s Gnorcem v jeho doupěti. Po napínavém souboji se Spyrovi podaří Gnorca porazit a osvobodit draky i drahokamy.

Spyro 2: Gateway to Glimmer (1999)
Spyro a jeho vážka Sparx se ocitnou v Avalaru, který je nyní rozdělený a ovládaný Riptem, dinosauřím čarodějem. Spyro musí cestovat mezi světy pomocí portálů a porazit Riptovy panovačné klany. Draci z předchozího dílu byli nahrazeni zcela novým obsazením postav, včetně mimo jiné faunů, satyrů, antropomorfních zvířat a robotických obchodníků.

Cílem je opět sbírat drahokamy a porážet nepřátele. Hra nabízí vyšší herní dobu a také novinky v pohybu: plavání, potápění, rozbíjení věcí hlavou či šplhání po žebřících. Samozřejmě je náročnější na hratelnost než první díl.

Spyro: Year of the Dragon (2000)
Zlá čarodějka Sorceress unesla všechna dračí vejce. Spyro se vydává na záchrannou misi a na cestě hrou mu pomáhají Sparx, klokanka Sheila, opičák Agent 9, yetti Bentley a nakonec tučňák jménem Sgt. Byrd. Kromě Spyra můžete ovládat i jeho společníky, kteří mají speciální schopnosti. Hra obsahuje sbírání drahokamů, minihry a spoustu puzzlů k řešení. Hra nabízí nejvíce obsahu ze všech tří dílů a možnost hrát za různé postavy. Je plná puzzlů a miniher, které zpestřují hratelnost.

Všechny tři hry ze série Spyro the Dragon na PlayStation 1 jsou skvělé plošinovky, které nabízejí zábavnou hratelnost pro hráče všech věkových kategorií. Liší se sice příběhem, hratelností a obtížností, ale všechny sdílejí charakteristický humor, roztomilé postavy a barevné světy.

RETRO HRY CZ

ZAŽIJ TO PRAVÉ RETRO

/RetroHryCZ

tap / klik tady

KINGDOM COME: DELIVERANCE NA SWITCHI

Filip Kunz | @filuta.origin

KC: DELIVERANCE

Začínáte jako mladý, možná trochu mladicky nerozvážný syn kováře, Jindra. Příběh je samozřejmě stejný jako na ostatních konzolích nebo na PC. Ovšem jeden zásadní rozdíl od ostatních se samozřejmě koná. A tím je amatérský dabing, dodaný od samotných vývojářů. Pro konzole Nintendo Switch je toto celkem rarita, a tak smekáme...

Brýtro, krasavče. Doufám, že jsme tě nevzbudili.

Mechanismy v této RPG parádě jsou vážně úžasné a mimo jiné, možnost otrávit se jídlem nebo naopak použít jakýsi lektvar pro odlehčení žaludku nebo možnost přejíst se je vážně geniální nápad, který donutí hráče chovat se aspoň trochu zodpovědně a hlídat si inventář.

Ze zbraní se dá vybírat až jéje a každý si najde tu, která mu vyhovuje nejvíc. Bodné, sečné, kosti drtící a dokonce střelné – tedy luky, ke kterým lze najít spousty druhů šípů. To stejné platí o zbroji. Od hadru přes lehkou zbroj až po tu nejtěžší se můžete obohatit v obchodě, kde nám zbraně i zbroje opraví, anebo můžete krást, což není tak jednoduché. Aby nikdo nepoznal, že nosíte kradené věci, musí vám někdo pomoct s jejich legalizací. Například mlynář Pešek je jednou z možných voleb.

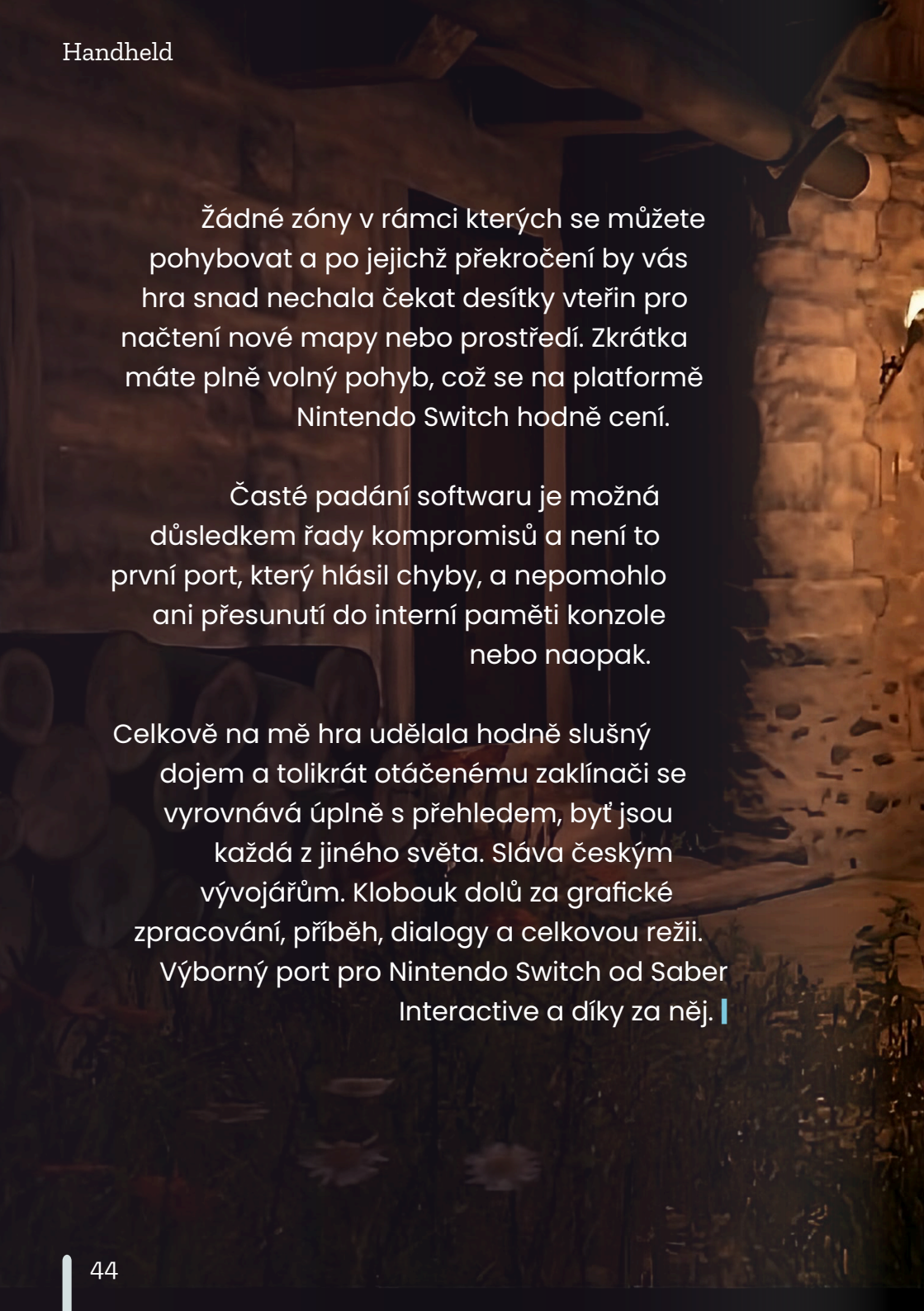
VYKRESLOVACÍ VZDÁLENOST LZE VYSTIHNOUT VÝRAZEM „AKORÁT“.

Shrnutí samotné hry pro nové hráče tohoto titulu máme za sebou. Nyní je na čase hodnotit celkový port pro Nintendo Switch. Jak víme, na

60 FPS si hru neužijeme, a i přes to, že bylo třeba titul graficky přiškrtit, myslím, že si vede dost obstojně. Oproti ostatním verzím, jako například pro PlayStation, Xbox nebo PC, působí textury celkem otupěle, zejména si toho jde všimnout v obličeji postav. Stejně tak detaily okolí jsou graficky poníženy. Avšak cením realistický pohyb koně, ale i jeho vzhled je například lepší než u hry Witcher 3 pro NS, kde sice kobyla Klepna hezky poslouchá, ale v závěru jí to moc nevěřím. Ovšem když přepneme hru z televize do handheld módu, působí graficky o něco lépe a je limitovaná pouze vlastnostmi displeje. Na OLED verzi trochu zavání rozlišení, ale ze života víme, že nic není dokonalé. Příkladem je fakt, že hra se neseká a FPS zůstávají v rámci mezí stabilní. Na úkor toho ale občas „probliknou“ textury, například při náročnějších bitvách se může stát, že zmizí brnění dále stojících postav. Ovšem po přiblížení se zase objeví, takže snadná porážka protivníka nehrozí.

Vykreslovací vzdálenost lze vystihnout výrazem „akorát“. Opravdu velkým pozitivem této hry, které ocení snad každý hráč, je skutečnost, že v případě, kdy budete chtít mapu procestovat od jednoho konce k druhému, vás nečeká žádné omezování a zbytečné načítání.

Zatímco sis válel šunky, nabíhal ti tady účet za felčara, co tě občas přišel navštívit, aby tě udržel nažívu těma svejma dryákama.



Žádné zóny v rámci kterých se můžete pohybovat a po jejichž překročení by vás hra snad nechala čekat desítky vteřin pro načtení nové mapy nebo prostředí. Zkrátka máte plně volný pohyb, což se na platformě Nintendo Switch hodně cení.

Časté padání softwaru je možná důsledkem řady kompromisů a není to první port, který hlásil chyby, a nepomohlo ani přesunutí do interní paměti konzole nebo naopak.

Celkově na mě hra udělala hodně slušný dojem a tolikrát otáčenému zaklínači se vyrovnává úplně s přehledem, byť jsou každá z jiného světa. Sláva českým vývojářům. Klobouk dolů za grafické zpracování, příběh, dialogy a celkovou režii. Výborný port pro Nintendo Switch od Saber Interactive a díky za něj.

VLÁDA PODPOŘÍ ČESKÉ HRY

Česká vláda si bere příklad od Poláků a brzy bude podporovat nejen kinematografii, ale i videohry! Polský CD Projekt Red se stal jedním z nejvlivnějších herních studií také díky státní podpoře. Česká vláda od 1. ledna 2025 promění Státní fond kinematografie na Státní fond audiovize. Ten bude nově kromě filmů podporovat i seriály nebo právě videohry. Podporou nerozumějme jen finanční injekce. Stát může např. významně zlepšovat vzdělávání v oboru herního vývoje, snižovat byrokracii nebo zařídit snazší zaměstnávání zahraničních profesionálů. Fond se má zaměřovat podle předsedy Asociace českých herních vývojářů Pavla Baráka zejména na malá a začínající studia. Velcí herní vývojáři se neshodují na tom, zda je takto navržená podpora správná, a třeba Dan Vávra se staví do role odpůrce jakýchkoli dotací. Srovnat krok s ostatními státy v Evropě je ale nutné. Česká republika herní vývojáře trestuhodně opomíjela, raději lila peníze do stokrát recyklovaných rodinných komedií. Pokud se má stát zasadit o lepší vzdělávání a usnadnit start nadějných projektů, budeme jedině rádi. Rozhodně to je krok správným směrem.

KCD KONCERT NA DOBROU VĚC

Skladatel hudby pro Kingdom Come: Deliverance Jan Valta žije ve středočeských Roztokách u Prahy. Tam naleznete mj. kostel sv. Klimenta z roku 880. 23. června se v druhém roztockém kostele konal benefiční koncert na opravu tamních varhan. Představeny byly skladby z KCD a také ústřední skladba z KCD 2 Saint Barbara Theme v aranži pro varhany, housle, vokály a perkuse. I přes omezené nástrojové obsazení se jednalo o silný hudební zážitek, kde byly všechny skladby ze hry bezpečně rozpoznatelné. Na závěr přeplněný kostel Narození sv. Jana Křtitele tleskal ve stoje. Součástí byla i autogramiáda, které se kromě hudebníků zúčastnili i šéf Warhorse Martin Frývaldský a producent Martin Klíma. Mezi návštěvníky byl třeba i fotbalový fanatik a uznávaný herní novinář Mikoláš Tuček. Vysoká návštěvnost se odrazila i na vybraném vstupném. Díky dobrovolným příspěvkům se vybrala potřebná částka na opravu varhan a nejstarší český kostel tak bude brzy kompletní. Více takových akcí!

Otevřít si kavárnu? Ne... Vrátit se do minulosti a propadnout nějakému krutovládci? Taky ne... Aha! Co takhle zemřít a stát se smrtkou? No jasně, to je ono!

Nezávislé vývojářské a vydavatelské studio Rosemilk Studio sídlící na Floridě nám přináší svůj prvotní herní počin, nové otome Salvus: Aries. Jak je již

v tomto žánru zvykem, na počátku hry máme jedinou možnost, a to vybrat si jméno naší protagonistky. No, vzhledem k informacím, které se nám během hned prvních pár minut hraní nabídnou, jde pravděpodobně spíše o antagonistku… zatím ji tedy nazvěme antihrdinkou!

Hra začíná velice slibně, první pohled, který se nám odkryje, jsou stěny naší cely. Nejen, že jsme uvězněná, jsme i odsouzená k trestu smrti. To jsou hned na začátek skvělé výhledy! Po našem stětí se ovšem ocitáme na zvláštním neznámém místě, a naše mysl je jakoby pokrytá mlhou, neschopná plně vnímat okolní vjemy. Naše smysly se nám konečně vrátí v jakési kavárně, kde nás přijde navštívit skupina pěti mužských postav, které mají za úkol nás zasvětit do naší nové reality, tedy do posmrtného života. Nebude to ale žádná procházka růžovým sadem! Jeden anděl a čtyři smrtky dostávají na starost jednu dívku? Ač je nám jakožto hráčům minulost antihrdinky ne zcela jasná, jedno je jisté. Náš smrtelný trest měl velmi dobrý důvod. A ač nebyl náš hřích natolik ukrutný, aby nás po smrti poslal hned do

pekel, přímo v nebíčku se také nenacházíme... Chceme-li se dostat do nebe, musíme se z našeho hříchu vykoupit.

Předpokládaný termín vydání hry je naplánován na první čtvrtletí příštího roku, ale již teď je na Steamu přístupné demo. Spoustu hráčů otome her jistě překvapí, že nastavení nenabízí jiný jazyk kromě angličtiny. A je to tak zcela správně! Jak již bylo zmíněno, studio sídlí na východním pobřeží Spojených států, nejedná se tedy o klasický projekt z per asijských expertů tohoto žánru. Dokáže tato západní verze obstát ve světě asijských otome her? Vzhledem k atraktivnímu grafickému zpracování a tradičnímu anime/manga stylu kresby můžeme říci, že určitě ano! Co se rozuzlení příběhu týče? Na tento rozsudek si budeme muset ještě chvíli počkat.

NAME
AINA

VOICE ACTOR
MARISA DURAN

AGE : XX | LV 1 Reaper

About Me :

Aina is a bubbly, kind girl who is willi
to do anything if she believes it's fo
the best. Her kindness does not me
that she will take things lying down
however, and will speak her mind.
She can and absolutely will be few

Despite her cleverness,
she has a nature that allows he
to be a little naive and too
trusting at times.

Birthday: 03/22

LIKES

Bubble tea, drinks at Caym's, bread, board games, spending time with the others, making fun of Orias,

DISLIKS

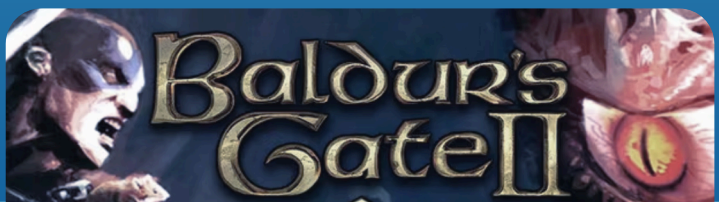
Timeshare schemes, the nobility, paperwork, people who look down on her, ghosts, technology

Srpnová

Soutěž o hry

Ve čtvrtém vydání soutěžíme o legendární RPG Baldur's Gate 2, mnohými považované za vůbec nejlepší RPG ze staré školy! Zapoj se do soutěže a vyhraj klíč na GOG. Co je třeba pro výhru udělat?

1. Lajknout náš **Freeport Magazine** na Facebooku
2. Veřejně sdílet **soutěžní příspěvek** na Facebooku
3. Počkat do 31. 8., kdy na Facebooku vylosujeme výherce



GAME OVER

A to je pro tentokrát všechno. Doufáme, že jste našli v našich tipech zajímavou hru, nebo jste si alespoň zkrátili volnou chvíli čtením indie časopisu. Ať tak či tak, moc děkujeme za přízeň. Rádi vás přivítáme i na Discord serveru Freeportu, tak přijďte poklábosit!

Připojit se na Discord Freeportu

Odebírejte i náš Facebook a Instagram, kde kromě novinek z české a nezávislé scény sdílíme i zajímavé slevy a občas také rozdáváme nějaký ten herní kód. Budeme moc rádi, když nám dáte vědět, jak se vám Freeport líbí a zapojíte se do soutěže. Každé sdílení nám moc pomůže.

Redakce

redakce@freeportmag.cz

Marcel Mojžíš
@mojmarc

Magdalena Mojžíšová
@ShMayda99

Tomáš Říha
@tori_cz

Daniel Kubík
@M1m1nk0

Filip Kunz
@filuta.origin

Tady může být i Tvoje jméno.

Děkujeme za
veškerou podporu ❤

🥳 Zalkanius

🎉 Wratko

🔥 Ján Breza

😎 Dariusz Zabdyr

🤘 Zdeněk Šimek

TvojeJméno007

tap / klik tady

@forendors.cz/freeportmag